♣ CAMPEONATOS DE CARTAS

Regras do Rummy

2 a 4 jogadores · regras do jogo e regras dos campeonatos

Parte 1 · Rummy

Junte grupos e sequências, compre e descarte: fecha quem ficar primeiro sem cartas.

Cartas

- Baralho de 52 cartas, sem jokers.
- Com 2 jogadores, 10 cartas cada; com 3 ou 4, 7 cartas cada.
- As restantes formam o monte; a primeira carta do monte é virada e começa o descarte.
- O Ás é sempre a carta mais baixa: A-2-3 é uma sequência, Q-K-A não é.

Jogos

- Grupo: 3 ou 4 cartas do mesmo valor (por exemplo, três 7).
- Sequência: 3 ou mais cartas seguidas do mesmo naipe (por exemplo, 4, 5 e 6 de Copas).

O turno

- 1. Comprar: a carta de cima do monte ou a carta de cima do descarte.
- 2. Se quiser: baixar jogos para a mesa e acrescentar cartas a jogos que já estejam na mesa, seus ou de outros jogadores.
- 3. Descartar uma carta para o descarte, o que termina o turno. Não pode descartar a carta que acabou de tirar do descarte.
- Quem começa a mão roda a cada mão.

Fechar a mão e pontos

- Fecha a mão quem ficar sem cartas, com ou sem descarte final.
- Quem fecha ganha os pontos das cartas que ficaram na mão dos outros: figuras e 10 valem 10, o Ás vale 1, as restantes o seu valor.
- Rummy: fechar baixando todas as cartas no mesmo turno, sem ter baixado nada antes nessa mão, vale o dobro.
- Se o monte acabar, o descarte (menos a carta de cima) é virado e passa a ser o monte, uma única vez. Se voltar a acabar, a mão termina sem vencedor.

Fim do jogo e quem ganha

- O jogo termina ao fim de um número de mãos (3, salvo outra indicação) ou quando alguém chega aos pontos objetivo (100, salvo outra indicação), o que acontecer primeiro.
- Ganha quem tiver mais pontos. Empates partilham a posição.

Tempo esgotado e saídas

- Se o tempo acabar, a aplicação faz o turno todo: compra do monte e descarta a carta de maior valor.
- Quem sai continua na mesa em jogo automático e fica atrás de todos os outros (quem saiu primeiro fica em último).
- Se só ficar um jogador na mesa, o jogo termina: esse jogador fica em 1.º.

Na mesa

- São públicos: a carta de cima do descarte, o número de cartas no monte e na mão de cada jogador, os jogos na mesa e os pontos.
- No fim de cada mão há uma pausa de 5 segundos com o resumo da mão.

Parte 2 · Regras dos campeonatos

Como funcionam os campeonatos, para qualquer jogo: convites, etapas, mesas, pontos e classificação.

Sem dinheiro, sem prémios

Os campeonatos jogam-se só pelo prazer do jogo. Não há apostas, nem dinheiro em jogo, nem prémios. As fichas do Poker não têm qualquer valor.

Quem pode jogar

- Só entra quem for convidado: o organizador envia um convite por email a cada participante.
- Para aceitar, abre-se o link do convite e cria-se a conta, com nome e password.
- É obrigatório ter pelo menos 18 anos.

Etapas e jogos

- Um campeonato tem uma ou várias etapas, normalmente em dias diferentes.
- Em cada etapa, cada mesa disputa um ou mais jogos seguidos, conforme definido para o campeonato.
- Entre jogos da mesma mesa, os lugares rodam: cada jogador começa num lugar diferente.

Presença e mesas

- Para jogar uma etapa, entre na sua conta antes da hora marcada e fique na sala de espera.
- À hora marcada, os jogadores presentes são sorteados pelas mesas, ao acaso.
- As mesas ficam tão equilibradas quanto possível, dentro dos limites de cada jogo: Bisca, Poker e Rummy de 2 a 4 jogadores por mesa, Copas de 3 a 5, King com exatamente 4.
- No King, se o número de presentes não for múltiplo de 4, os que sobram (1 a 3) ficam de fora dessa etapa, por sorteio.
- Se estiverem presentes menos jogadores do que o mínimo do jogo, a etapa não se realiza.

Tempo para jogar

- Cada jogada tem um tempo limite (20 segundos, salvo outra indicação do campeonato).
- Se o tempo acabar, a aplicação joga automaticamente por esse jogador, segundo a regra de cada jogo.

Quem sai a meio

- Quem sai da mesa ou perde a ligação deixa de participar nesse jogo e não volta a entrar nos jogos seguintes dessa etapa.
- O que acontece ao jogo depende de cada jogo (ver as regras do jogo).
- Se numa mesa ficarem menos jogadores do que o mínimo do jogo, essa mesa termina a etapa.

Pontos de cada jogo

No fim de cada jogo, cada jogador recebe pontos de campeonato pela posição em que ficou na mesa:

- 1.º lugar: 3 pontos · 2.º lugar: 2 pontos · 3.º lugar: 1 ponto · 4.º lugar: 0 pontos (valores por omissão; o campeonato pode definir outros).
- 5.º lugar e seguintes (só possível nas Copas): 0 pontos.
- Jogadores empatados no mesmo lugar recebem os pontos desse lugar.
- A pontuação de uma etapa é a soma dos pontos dos jogos que o jogador disputou nessa etapa.

Classificação

- Só contam as melhores etapas de cada jogador. O número de etapas que contam é a percentagem mínima de participação (80%, salvo outra indicação) das etapas já disputadas, arredondada para cima.
- Exemplo: com 5 etapas disputadas e 80%, contam as 4 melhores etapas de cada jogador.
- Para entrar na classificação, é preciso ter jogado pelo menos esse número de etapas.

Desempates

Em caso de empate na pontuação, decide-se por esta ordem:

- 1. Mais 1.ºs lugares nos jogos das etapas que contam.
- 2. Mais 2.ºs lugares; depois mais 3.ºs; depois mais 4.ºs.
- 3. Mais etapas jogadas no total.
- 4. Sorteio.

Campeão

Quando todas as etapas do campeonato tiverem terminado, o 1.º classificado é o campeão.